



BACHELORARBEIT

Herr
Sebastian Brattka

Metafiktion und Immersion in der Populärkultur

**Eine Untersuchung der immersiven Wirkung
bei metafiktiven Werken**

2015

Metafiktion und Immersion in der Populärkultur

**Eine Untersuchung der immersiven Wirkung
bei metafiktiven Werken**

Autor/in:

Herr Sebastian Brattka

Studiengang:

Film und Fernsehen

Seminargruppe:

FF12wR3-B

Erstprüfer:

Professor Peter Gottschalk

Zweitprüfer:

Master of Arts Andrea Pugner

Einreichung:

Berlin, 23.06.2015

**metafiction and immersion
in popular culture**
an examination of the immersive effects of
metafictional works

author:

Mister Sebastian Brattka

course of studies:

Film und Fernsehen

seminar group:

FF12wR3-B

first examiner:

Professor Peter Gottschalk

second examiner:

Master of Arts Andrea Pugner

submission:

Berlin, 23.06.2015

Bibliografische Angaben

Nachname, Vorname: Brattka, Sebastian

Metafiktion und Immersion in der Populärkultur

metafiction and immersion in popular culture

44 Seiten, Hochschule Mittweida, University of Applied Sciences,
Fakultät Medien, Bachelorarbeit, 2015

Abstract

Intention dieser Arbeit ist es das Verhältnis zwischen Immersion und Metafiktion zu untersuchen. Im Fokus des Forschungsinteresses steht dabei die Frage, ob sich Immersion und Metafiktion von Grund auf ausschließen. In dieser Arbeit werden die benannten Begriffe mit geeigneter Fachliteratur genauer definiert und deren Wirkungen auf den Rezipienten beurteilt.

Die gewonnenen Erkenntnisse dieses Vorganges werden anhand der populärkulturellen Fernsehlandschaft genauer analysiert. Die vorliegende Arbeit sucht einen Weg in dem Metafiktion und Immersion koexistieren können. Als Beispiel wird hier die amerikanische Serie „Community“ herangezogen und diese wird explizit auf deren Metaebenen und immersiven Potenzial untersucht. Es wird der metafiktionale Charakter der Sendung anhand der Figur „Abed Nadir“ analysiert und deren Position innerhalb und außerhalb der Fiktion interpretiert.

Die Arbeit zeigt am genannten Beispiel, dass es für fiktive Werke durchaus möglich ist den Zuschauer oder Rezipienten trotz Metafiktionalität zu immersieren. Weiterhin werden vom Verfasser die künftigen Entwicklungen der Metafiktion und der Immersion abgewogen und beurteilt.

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	8
1.1 Heranführung an das Thema und Problemstellung	8
1.2 Gliederung und Vorgehensweise der Arbeit	10
2. Immersion	11
2.1 Definition	11
3. Metafiktion.....	18
3.1 Definition	18
3.2 Die vierte Wand und Metalepsen	22
4. Metafiktion und Immersion am Beispiel „Community“	24
4.1 Konzept der Serie und Inhalte.....	24
4.2 Abed Nadir	27
4.3 Metafiktionalität des Charakters	30
4.4 Ist eine Immersion möglich?	37
5. Zusammenfassung.....	40
5.1 Reflektion der Ergebnisse	40

Abkürzungsverzeichnis

(1) a.a.O.	am angegebenen Ort
(2) Aufl.	Auflage
(3) Az.	Aktenzeichen*
(4) et al.	et alii
(5) etc.	et cetera
(6) ders.	derselbe (Verfasser)
(7) dies.	dieselben (Verfasser)
(8) o.V.	ohne Verfasser(angabe)
(9) o.O.	ohne Ort(sangabe)
(10) erw.	erweitert(e) (Auflage)
(11) akt.	aktualisiert(e) (Auflage)
(12) Hrsg.	Herausgeber*

1. Einleitung

1.1 *Heranführung an das Thema und Problemstellung*

Viele Personen die ein Buch lesen oder sich einen Film oder eine Serie mit fiktiven Inhalten ansehen haben einen gewissen Grund dafür. Sei es zum Zeitvertreib, zur puren Unterhaltung, zur Bildung oder einfach um Teil einer Geschichte zu werden. In diesem Vorhaben wird oft die Entscheidung getroffen eine andere oder gar neue Welt kennenzulernen um in diese "einzutauchen". Diese Erfahrung können Autoren und Filmemacher mit den gegebenen Mitteln ermöglichen. Die Schöpfer fiktiver Werke zeigen die Welt oft aus ihren Augen oder verdeutlichen ihre Weltanschauung durch andere Welten, sie nutzen die Inhalte ihrer Werke um mit dem Leser oder Zuschauer zu kommunizieren, wollen aber zeitgleich, dass diese Kommunikation nicht direkt bemerkt wird. Wichtig dabei ist, dass diese Werke gesehen und verstanden werden und dass der Leser beziehungsweise der Zuschauer Zeit und Emotionen investiert um die Anschauungen kennen zu lernen.

Hier ist von der sogenannten Immersion die Rede. In der Zeit, in der sich der Rezipient dem jeweiligen Medium widmet lässt er sich auf dessen Inhalt ein, er möchte die fiktiven Welten erleben und dessen Bewohner kennenlernen. Die Immersion ist erfolgreich sobald der Leser oder Zuschauer vergisst, dass er ein Medium nutzt, wenn er vergisst wo er sich befindet.

Die Schöpfer fiktiver Werke haben in dem Fall die Aufgabe den Rezipienten das Medium nicht bemerken zu lassen. Um die Immersion zu erzielen ist es also Ziel der Schöpfer fiktiver Werke den Verbraucher komplett vergessen zu lassen wo er ist, wer er ist und was er gerade in dem Moment tut. Er ist nicht mehr nur stiller Betrachter der Geschichte, sondern wird nimmt an ihr Teil.

Die sogenannten metafiktiven Werke wollen das genaue Gegenteil. Sie sind oft selbstrefenziell und haben zum Ziel, dass der Zuschauer oder Leser merkt, dass es sich hier um ein von Menschenhand geschaffenes Werk handelt, dass ein technischer Vorgang hinter dem Werk steckt und auch dass der Schöpfer des jeweiligen Werkes sich seiner Position als "Schöpfer" bewusst ist. Hierbei soll sich auch der Rezipient seiner Position als "Rezipient" bewusst werden. Autoren und Filmemacher metafiktionaler Werke nutzen andere Wege und Schritte um die Welt aus ihren Augen zu zeigen, sie kommunizieren direkter mit dem Leser und dem Zuschauer. Metafiktionen erzählen oft Welten und Charaktere, aber zeigen zudem auch, dass sie sich ihres jeweiligen Mediums bewusst sind und ihrer

Position als solches Medium und stehen offen dazu.

Metafiktion funktioniert in den meisten Fällen nur, wenn der Rezipient genau diese Aspekte bemerkt und sich der Identität des Werkes bewusst wird.

Die vorliegende Arbeit bringt diese zwei Konzepte in einen gemeinsamen Kontext und widmet sich der Frage, ob es überhaupt möglich ist für metafiktionale Werke eine Immersion zu bewirken. Kann eine Geschichte, beziehungsweise ein Werk den Rezipienten überhaupt immersieren und zeitgleich metafikional sein oder schließen sich Immersion und Metafiktion von anfang an aus? Ab wann wird die Immersion zerstört und gibt es Beispiele bei denen beides zusammen funktioniert? Der Verfasser untersucht, welche Rolle die Charaktere dieser Werke spielen und welche Position der Zuschauer dabei einnimmt.

1.2 Gliederung und Vorgehensweise der Arbeit

Zunächst werden die bereits genannten Begriffe erklärt. So soll in den ersten Kapitel verdeutlicht werden was genau Immersion bedeutet, es wird sich genauer mit dem Begriff beschäftigt und aufgeführt wo es Anwendung findet. Daran anschließend erfolgt die genauere Definition von metafiktiven Werken und es wird geklärt was eine Geschichte überhaupt metafiktiv macht.

Es werden zur Verdeutlichung Beispiele aufgeführt und anschließend wird anhand der Fernsehserie "Community" genauer geklärt wie Metafiktion funktioniert und ob es möglich ist trotz sichtbarer Metaebenen eine Immersion zu erzeugen. Am konkreten Beispiel der Serie wird einer der Hauptcharaktere genauer beleuchtet, da dieser eine besondere Stellung in der erwähnten Thematik einnimmt. Abschließend werden die gewonnenen Erkenntnisse und Ergebnisse reflektiert.

2. Immersion

2.1 Definition

Immersion wird aus dem Lateinischen Wort „immergere“ abgeleitet werden, was soviel wie „eintauchen“ bedeutet. Immersion lässt sich aufteilen in ludische Immersion und narrative Immersion. Die ludische Immersion bezeichnet das sogenannte „Eintauchen/Vertiefen“ in eine Handlung, die aktiv und physisch ausgeführt wird, zum Beispiel, wenn sich ein Pianist in das Stück immersiert das er gerade spielt. Ludische Immersion ist immer mit einer Tätigkeit verbunden und kann deshalb nicht passiv wahrgenommen werden. Anders als bei der narrativen Immersion die Fantasie und Vorstellungsvermögen vom Rezipienten abverlangt.¹ Narrative Immersion kann als Eintritt in eine simulierte Welt definiert werden, also als die durch ein Medium vermittelte Teilnahme an einer Welt, die keine physische räumliche Realität besitzt.²

Diese lässt sich in drei Formen unterscheiden, die räumliche Immersion, welche den Zuschauer die erzählte Welt erforschen lässt, die temporäre Immersion, welche Neugier erzeugt und den Zuschauer in Spannung versetzt was als nächstes passiert und die emotionale Immersion, welche den Zuschauer effektiv auf die jeweilige Geschichte und deren Charaktere reagieren lässt.³ Da ein solches „eintauchen“ in eine Geschichte mit allen Sinnen verstanden wird, spricht man bei Filmen, Serien und Büchern oft von einer passiven Immersion. Bei diesen Medien ist es bislang unmöglich eine vollständige Immersion zu erzielen, da immer gewisse Sinne ausgeschlossen werden.

Es handelt sich um zweidimensionale Wahrnehmungen, die Teilnahme des Rezipienten fällt somit je nach Medium unterschiedlich aus. Während die Möglichkeiten von Büchern, den Leser zu immersieren diesbezüglich stark eingeschränkt sind, so haben Filme, Serien und Videospiele aufgrund technischer Entwicklungen immer mehr Wege gefunden eine glaubhafte virtuelle Realität zu erzeugen.

Ein Beispiel solcher technischen Entwicklung wäre unter anderem das Mehrkanal-Tonsystem Surround-Sound 5.1. Dieses Tonsystem findet in Kinos und in Eigenheimen Anwendung, es besteht aus fünf Lautsprechern und einem Tieftonlautsprecher.

1 Vgl. Ryan, Marie-Laure: From Narrative Games to Playable Stories. In: Storyworlds, Vol. 1., 2009, S. 54.

2 Vgl. Schweinitz, Jörg: Film und Stereotyp. Eine Herausforderung für das Kino und die Filmtheorie. Zur Geschichte eines Mediendiskurses, 2006, S. 138.

3 Vgl. Spierling, Ulrike; Szilas, Nicolas: Interactive Storytelling. First Joint International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2008. Erfurt, Germany, November, 2008, Proceedings, 2008, S. 8.

Obwohl hier Heimanwendung von Kinoanwendung technisch unterschieden werden sollten, hat das Mehrkanal-Tonsystem Surround-Sound 5.1 in beiden Fällen das Ziel den Zuschauer über die Akustikebene mit dem Bewegtbild zu immersieren. Durch das nachstellen der jeweiligen Raumakustik soll der Zuschauer die gezeigte Welt stärker wahrnehmen, die Fiktion wirkt realer. Ein weiteres Beispiel dafür, dass fortschreitende Technik eine erhöhte Immersion zu erzielen versucht, ist die Oculus Rift. Die Oculus Rift wurde für Videospiele entwickelt und ist ein sogenanntes "virtual reality headset". Es wird wie eine Taucherbrille getragen und soll dem Spieler ein "eintauchen" in das jeweilige Spiel ermöglichen. Jede Kopfbewegung soll dabei in Echtzeit auf die Kamerasteuerung des Spiels übertragen werden und so eine 360 Grad Sicht bewirken, die frontale Sicht wird von einer Rundum-Sicht abgelöst.⁴ Die fortschreitende Technik ermöglicht dem Zuschauer die Geschichten nicht nur zu betrachten sondern immer mehr zu erleben und ein Teil der gezeigten Welt zu werden.

Immersion funktioniert aber wiederum nicht nur rein technologisch, das Medium gibt die Qualität der Immersion vor, nicht die Stärke. Ute B. Schröder und Gordian Overschmidt beschreiben in ihrem Buch, dass Faszination und Phantasie der Nutzer, das gleichzeitige Ansprechen verschiedenster menschlicher Sinne und spielerische Ansätze zu ganzheitlicher immersiver Gestaltung gehören. Das kognitive Potenzial von Immersion kann laut den beiden Autoren schon heute realisiert werden.⁵

Technologie weist auch stets auf die Beschaffenheit des Mediums hin und schränkt somit teilweise auch eine mögliche Immersion ein. Ein Film oder eine Serie zeigt zum Beispiel immer nur die für die Geschichte relevanten Geschehnisse der jeweiligen fiktiven Welt, schon durch die Wahl des Bildausschnittes wird die Sicht des Zuschauers eingeschränkt und auf ein bestimmtes Geschehen fokussiert. Das Erhalten der Konsistenz eines realen Ortes ist eine wichtige Methode um eine immersive Wahrnehmung der Geschichte zu erzeugen. In Serien und Filmen werden Schnitte verwendet um die Handlung voran zu bringen.⁶ Schnitte sind in Film und Serien oft notwendig, aber auch oft mit zeitlichen oder räumlichen Veränderungen in der Geschichte verbunden. Sie führen alle einzelnen Bestandteile einer Filmproduktion, wie zum Beispiel Musik, Ton, Texte und Bild zusammen.

4 Vgl. <https://www.oculus.com/rift/> Abrufdatum 26.05.2015

5 Vgl. Schröder, Ute B.; Overschmidt, Gordian: Fullspace-Projektion. Mit dem 360°lab zum Holodeck, 2013, S. 120.

6 Vgl. Schröder, Ute B.; Overschmidt, Gordian: Fullspace-Projektion. Mit dem 360°lab zum Holodeck, 2013, S. 127.

Für Film und Fernsehen ist die Kamera das wohl wichtigste technische Gerät. In nahezu jedem Moment eines Filmes oder einer Serie ist sie vorhanden, gleichzeitig ist die Kamera aber auch das technische Gerät, welches normalerweise nie bemerkt wird vom Zuschauer.⁷

Lokale Veränderungen sind oft nicht nur ein Wechsel von Ort zu Ort, sondern können auch einen stetigen Wechsel zwischen zwei spezifischen Schauplätzen darstellen. Dadurch erlangt der Zuschauer den Eindruck sich emotional an zwei Orten gleichzeitig zu befinden. Diese "Bilokation" teilt die Wahrnehmung des Betrachters entzwei und ihm wird die Gabe gegeben zwei Schauplätze nahezu zeitgleich observieren zu können.⁸ Der Zuschauer kann auch zwei Teile einer Geschichte gleichzeitig wahrnehmen und sich in diese immersieren. Man spricht hierbei von einer Parallelmontage, wenn die Geschichten sich zeitlich oder örtlich unterscheiden und von Kreuzmontage, wenn die Handlungen am gleichen Ort und während der selben Zeit stattfinden. Durch den Schnitt werden Einstellungen erst in einen Zusammenhang miteinander gebracht und so kann die Geschichte logisch erzählt werden. Die Immersion entsteht durch das erweiterte Blickfeld des Rezipienten, er sieht mehr von der fiktionalen Welt und kennt sie mehr, aber gleichzeitig wird sie abgeschwächt, durch die auffällige, technische Seite des Schnittes. Durch die Sehgewohnheiten des Rezipienten fällt diese Seite allerdings immer weniger auf.

Um ein starkes immersives Filmerlebnis zu bewirken darf ein Schnitt vom Zuschauer nicht bemerkt werden, dabei ist es wichtig dass beim Schneiden auf Anschlussfehler geachtet wird, damit die Kontinuität erhalten bleibt. Es gibt dabei mehrere Regeln die ein Cutter befolgen kann um die Übergänge zwischen den Einstellungen unbemerkt geschehen zu lassen, was aber auch, je nach Absicht der Filmemacher, nicht immer gewollt ist. Wird ein Schnitt bemerkt wird sich der Zuschauer auch seiner Position und der Räumlichkeit bewusst. Er wird aus dem Film "rausgeholt" und merkt er sieht nicht die Geschehnisse selbst, sondern er sieht eine erfundene Welt mit Schauspielern und Kulissen aus der Position einer Kamera.

Ein Schnitt ist somit hinderlich für die Immersion in eine fiktive Welt als Ort. Die Immersion in die Handlung unterstützen Schnitte hingegen sehr. Der Zuschauer wird gelenkt und durch die Handlung geführt. Er befindet sich direkt in der Geschichte und sieht auch nur die wichtigen und interessanten Geschehnisse. Um in die Fiktion "eintauchen" zu können, braucht der Zuschauer eine gewisse Tiefe, diese Tiefe liegt im Detail.

7 Vgl. Kukkonen, Karin; Klimek, Sonja: *Metalepsis in Popular Culture*, 2011, S. 174

8 Vgl. Chihaia, Matei: *Der Golem-Effekt. Orientierung und phantastische Immersion im Zeitalter des Kinos*, 2011, S. 56

Einstellungslängen und Einstellungsgrößen, wie zum Beispiel Großaufnahmen sorgen daher für eine detaillierte Erzählung der Geschichte. Der Zuschauer wird über Schnitt und Montage aber nicht nur mit Informationen versorgt sondern auch emotional gelenkt.

Durch die Entscheidungen was wann und wie lange zu sehen ist, kann man verschiedene Emotionen erzeugen und Spannung aufbauen. So können auch harte Schnitte und sogenannte Jump Cuts, sofern sie emotional motiviert sind, vom Zuschauer unbemerkt bleiben und er bleibt immersiert. Der Schnitt bestimmt auch das Tempo und den Rhythmus der Geschichte, in der Bewegung wirkt das dabei oft etwas technischer als ein Schnitt in der Ruhe. Die Länge einer Einstellung wirkt sich auch auf die Immersion des Zuschauers aus. Ist sie zu lang fallen ihm unwichtige Dinge auf oder er sucht das Bild nach bestimmten Sachen oder Fehlern ab, seine Aufmerksamkeit lässt nach und somit seine Immersion. Ist die Einstellung zu kurz kann der Rezipient etwas verpassen, beziehungsweise er bekommt das Gefühl etwas verpasst zu haben, es wirkt abrupt.

Zeit steht genau so unter der Kontrolle der Montage wie die Orte. Aus praktischer Sicht ist ein Schnitt immer eine Verkürzung, stundenlanges Material wird auf ein bis zwei Stunden geschnitten. Einer Art dieser Verkürzung nennt man Ellipsen, diese lassen Handlungen aus, beziehungsweise überspringen diese und überlassen den Zuschauer das füllen dieser Lücken. Der Schnitt erzählt Ort und Zeit, somit kann der Zuschauer nicht nur zwei Orte gleichzeitig wahrnehmen, sondern auch verschiedene Zeiten beobachten. Flashbacks und Flashforwards sind dabei auch ein wichtiger Faktor um Emotionen beim Zuschauer zu erzeugen. Da auch der Mensch Erinnerungen und Zukunftspläne hat, sich also an Sachen zurück erinnert und sich seine Wünsche vorstellt, ist der Schnitt durch seine zeitliche Flexibilität fast so komplex wie die menschliche Wahrnehmung.

Das gilt nicht nur für Schnitte, sondern für den ganzen Editierprozess. Beispiele hierfür sind Zeitlupe, Zoom, Farbkorrekturen, Blenden und andere visuelle Effekte wirken sich auf die Immersion aus. Große und schnelle Einstellungswechsel, extreme Einstellungen und eingeblendete Texte, also alles was für den menschlichen Körper physisch unmöglich ist und unnatürlich wirkt, wird beim Anschauen von Serien oder Filmen als Störung empfunden. Die Handlung hingegen bringt es voran und orientiert den Zuschauer an die relevanten Objekte in dem jeweiligen Film. Eine Großaufnahme kann zum Beispiel auf etwas wichtiges aufmerksam machen oder den emotionalen Zustand einer Figur verdeutlichen.

Auch Musik kann sich auf die Immersion des Zuschauers auswirken, wenn er zum Beispiel die Musik als solche wahrnimmt, diese vielleicht sogar kennt oder wenn Ironie in den gewählten Musikstücken erkannt wird.

Ein berühmtes Beispiel dafür ist Stanley Kubriks Film "Uhrwerk Orange" (1971, Originaltitel: A Clockwork Orange) in dem während gewalttätiger Szenen klassische Musik eingespielt wird. Sobald der Zuschauer die Ironie der Musikwahl bemerkt, wirkt sich das auf die Immersion aus.

Hierzu sollte man zwei Arten der Filmmusik unterscheiden, den On-Ton und den Off-Ton, Musik im Off-Ton wird als "Score" bezeichnet. Off-Ton ist Musik die sich nicht im Bild befindet, die Figuren im Film können diese nur hören. Wenn die Filmmusik sich im "On" befindet, können Charaktere diese hören und mit ihr interagieren.

Im Beispiel "Uhrwerk Orange" hört der Hauptcharakter ein Lied aus einem Fenster kommen und reagiert darauf. Anschließend wird der Off-Ton, welcher aus dem Fenster kam, zum Score, welcher für den Zuschauer lauter und klarer gemacht wurde, sie ist speziell an ihn gerichtet und nur er kann diese wahrnehmen.⁹

Der Zuschauer kann nicht nur über den Schnitt sondern auch über Audio emotional geführt werden. Durch Geräusche und Musik hat der Film sehr viel Einfluss auf den emotionalen Zustand des Rezipienten. Durch atmosphärische Geräusche kann er ihn sogar, wie der Schnitt an einen Ort versetzen. Zudem ist das menschliche Gehör, im Gegensatz zum Sehen, in der Lage mehrere Eindrücke gleichzeitig wahrzunehmen, unabhängig von der Richtung aus der sie kommen. Der Ton ist somit ein sensibiles Instrument für die Immersion.

Die perfekte und hundertprozentige Immersion existiert in der Form nicht und ist auch technisch noch nicht erreichbar. Man könnte sagen die optimale Immersion verlangt ein einbinden aller Sinne, beziehungsweise ein gleichzeitiges täuschen aller Sinne um die fiktive Welt für den Rezipienten real wirken zu lassen. Dafür bedarf es allerdings geeigneter Schnittstellen, die genau darauf abzielen.

Der wichtigste Sinn bei Filmen und Serien ist wohl das Sehen. Die Immersion ist an räumliche Bedingungen geknüpft, sowohl reale als auch fiktive. Der Zuschauer hat stets zwei Blicke, zum einen die Perspektive und die Fluchtpunkte im Kino oder im jeweiligen Heimkino und die Perspektiven und Fluchtpunkte im Film selbst. Diese Sehweisen hat man auch bei der Betrachtung von Malerei oder Fotografien. Im Laufe der Immersion ist sich der Zuschauer stets bewusst was er sieht. Er sieht beides gleichzeitig, die fiktive Realität des Filmes und die Realität seiner eigenen Welt. Diese werden durch den Rahmen der Leinwand oder des Fernsehers voneinander getrennt.

Der Vorgang eines immersiven Erlebnisses ersetzt nicht die Realität des Zuschauers, sondern weist der Aufmerksamkeit des Betrachters andere oder gar Prioritäten zu.

9 Vgl. Kukkonen, Karin; Klimek, Sonja: *Metalepsis in Popular Culture*, 2011, S. 176

Anstatt sich auf die wirkliche Realität zu konzentrieren wird die Fiktion observiert. Eine filmische Immersion ist daher von einem "Tagtraum" zu unterscheiden.¹⁰ Der Wunsch in eine erfundene Welt einzutauchen und zu immersieren deutet auf die Möglichkeit hin, dass der Zuschauer als Betrachter genau so fiktional sein kann wie die Figuren und Charaktere in Film und Fernsehen.¹¹

Eine perfekte Immersion ist in Filmen und Serien bislang nur situativ erreichbar und kann nur kurzzeitig aufrecht erhalten werden. Solche Momente sind unter anderem "Schrecksekunden" und alle Situationen in denen der Zuschauer überrascht wird und starke Neugier oder Spannung empfindet. Daher ist die Immersion je nach Genre unterschiedlich und hat auch auf jeden Zuschauer eine andere Wirkung. Auch die Wahl der Besetzung spielt eine Rolle dabei, da man bekannte Schauspieler oft mit ihren Rollen aus anderen Filmen assoziiert. Die Konzentration des Zuschauers wechselt dann von der Figur auf den Schauspieler.

Ein besonderer Fall diesbezüglich wäre ein Schauspieler der sich selbst spielt, beispielsweise wie Bruce Campbell in "My Name Is Bruce" (2007) oder John Malkovich in "Being John Malkovich" (1999). So einen Fall kann man auch als Metafiktion beschreiben, darauf soll aber erst im nächsten Kapitel eingegangen werden. Diese Störungen der Immersion sind bei Nebencharakteren oder noch kleinen Auftritten auch als sogenannte "Cameos" bekannt.

Filme und Serien gehören zu den Medien welche die Möglichkeit besitzen, den Betrachter Emotionen für nicht reale Personen empfinden zu lassen, die sogenannte Empathie. Empathie ist, in Kontext von fiktiven Werken, eine mentale Simulation der Situation eines anderen, der Zuschauer versetzt sich in die Position der Charaktere in der fiktiven Welt und empfindet dabei die Bedürfnisse der Figuren als seine eigenen. Im Idealfall fühlt der Zuschauer unter anderem Trauer, Wut und Freude für die Charaktere.¹² Empathie ist also ein wesentlicher Faktor für die Immersion des Rezipienten.

Zusätzlich kann noch zwischen einer Immersion und einer Infiltration unterschieden werden. Die Immersion beschreibt dabei die Teilnahme des Zuschauers an einer fiktionalen Realität, während die Infiltration ein Eindringen fiktionaler "Abbildungen" oder Simulationen in unsere reale Welt bezeichnet.¹³

10 Vgl. Chihaia, Matei: Der Golem-Effekt. Orientierung und phantastische Immersion im Zeitalter des Kinos, 2011, S. 99 - 101

11 Vgl. Kukkonen, Karin; Klimek, Sonja: Metalepsis in Popular Culture, 2011, S. 190

12 Vgl. Spierling, Ulrike; Szilas, Nicolas: Interactive Storytelling. First Joint International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2008. Erfurt, Germany, November, 2008, Proceedings, 2008, S. 11.

13 Vgl. Chihaia, Matei: Der Golem-Effekt. Orientierung und phantastische Immersion im Zeitalter des Kinos, 2011, S. 13

Ein einfaches Beispiel für eine Infiltration wäre eine Skulptur von einer Gottheit oder einem Fabelwesen, welche zwar fiktiv ist sich aber in unserer realen Welt befindet, diese also infiltriert. Im Film bedeutet das, dass imaginäre Charaktere in den Raum des Rezipienten eintreten und dort wahrgenommen werden können. Zeitgleich wird der Zuschauer auch an andere Orte und Welten geführt. Serien und Filme sollten daher für eine optimale Einbindung des Zuschauers eine Kombination aus Infiltration und Immersion bieten können.

3. Metafiktion

3.1 Definition

Metafiktion beschreibt eine Art der Fiktion die sich ihrer Existenz bewusst ist und auch bewusst die Aufmerksamkeit auf diese Existenz zieht. Metafiktion hinterfragt die Beziehung zwischen Realität und Fiktion und stellt das eigene Medium, auf dem sie sich präsentiert in Frage. Diese Art der Erzählung übt aber auch gleichzeitig Kritik an der eigenen Fiktionalität. Dabei werden unter Anderem Schwierigkeiten in der Konstruktion von Fiktion thematisiert.¹⁴

Fiktionen haben keine Existenz in der realen Welt, außerhalb der Verwendung und dem Gebrauch des jeweiligen Mediums durch den Rezipienten, zum Beispiel durch lesen, hören oder sehen. Metafiktion ist sich dieser Position in der realen Welt bewusst, sie wird von einem Autor oder Regisseur erschaffen und von dem Zuschauer oder Leser aufgenommen.¹⁵

Eine fiktionale Welt wird von mindestens einer Person erschaffen. Diese Person ist immer die Verbindung zur realen Welt. Die reale Welt kommt dann zum Vorschein, wenn sich der Rezipient daran erinnert wird, dass außerhalb der Fiktion eine Welt existiert.¹⁶ Metafiktionale Werke beziehen sich auf sich selbst, das kann in verschiedenen Formen passieren. Ein einfaches Beispiel wäre in diesem Fall ein Film über einen Film beziehungsweise über die Produktion von Filmen. Hier kann der Begriff "Mise en abyme" erwähnt werden, dieser steht für ein Medium welches sich selbst nochmal enthält. Dieser Ausdruck beschreibt also ein Bild in einem Bild, ein Buch über ein Buch oder eben ein Film über einen Film. Die Grenzen zwischen fiktiver und realer Welten können durch eine mise en abyme in der Fiktion selbst wiedergegeben werden.¹⁷

Klassische Beispiele wären Federico Fellinis "8 1/2" (1963) oder Tim Burtons "Ed Wood" (1994). Der Film hat sein eigenes Medium zum Thema und ist somit metafiktiv. Diese Art der Metafiktion hat auf die Immersion unterschiedliche Auswirkungen. Je nachdem wie der Film erzählt wird, erfährt der Zuschauer eine andere Art der Immersion. Im Federico Fellinis "8 1/2" geht es im Grunde um die Probleme eines Filmregisseurs, der Rezipient sieht den Film in erster Hinsicht als eine Geschichte über einen Regisseur.

14 Vgl. Waugh, Patricia: Metafiction. The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction, 1984, S. 2

15 Vgl. Hutcheon, Linda: Narcissistic Narrative. The Paradoxical Status of self-conscious fiction, 1982, S. 28

16 Vgl. Kukkonen, Karin; Klimek, Sonja: Metalepsis in Popular Culture, 2011, S. 6

17 Vgl. Kukkonen, Karin; Klimek, Sonja: Metalepsis in Popular Culture, 2011, S. 18

“8 1/2” ist ein metafiktiver Film, da es ein Film über das Filme machen ist, wenn der Zuschauer allerdings nicht die einzelnen autobiografischen Züge erkennt, wird ihm die Metafiktionalität nicht bewusst. In diesem Fall nimmt er die Geschichte “neutral” wahr und wird dementsprechend immersiert. Aus diesen Feststellungen kann man schlussfolgern, dass das Zusammenspiel von Immersion und Metafiktion von der Erzählweise der Geschichte und dem Wissensstand des Zuschauers abhängig ist.

Metafiktion manipuliert den Kontext des Mediums zur realen Welt und somit auch die Kontexte innerhalb des Mediums selbst. Der Rezipient hat je nach gegebenen Kontext ein anderes Bild vom Inhalt, diesen Kontext muss er aber selbst erkennen können. In metafiktiven Werken werden die Inhalte des Mediums in den Kontext der Außenwelt, der realen Welt gesetzt. Somit wird dem Rezipienten klar, dass es sich hierbei immer noch um Fiktion handelt und nicht um Realität. Das ändert auch die Kontexte innerhalb der Fiktion.¹⁸ Dieser Effekt ist von den Schöpfern solcher Geschichten oft erwünscht und so entsteht in diesem Momenten eine Metafiktion.

Einen interessanten Sonderfall stellt hierbei das Genre der sogenannten “Mockumentary” dar. Hierzu sollten vorher Fiktion und Metafiktion von Dokumentation differenziert werden. Eine Dokumentation ist sich seiner Identität genauso bewusst, wie die Metafiktion, allerdings versucht die Dokumentation die Realität nicht nachzuahmen oder zu simulieren. Dieses Genre “dokumentiert” die reale Welt und versucht diese so wirklich wie möglich darzustellen, während die Fiktion versucht die reale Welt zu imitieren oder komplett neue Welten zu erfinden. Eine Dokumentation muss keine Schnitte verstecken, durch ihre Erzählweise beweist sie, dass ein Kamerateam vor Ort war, diese Begegnungen wirklich statt fanden und dass die gezeigten Charaktere und Geschehnisse Teil der realen Welt sind. Die Immersion hat hier eine untergeordnete Rolle, der Zuschauer muss nicht immersiert werden, da er sich bereits in der gezeigten Welt befindet.

Die Fiktion hingegen versucht eine Realität zu simulieren und muss dabei verhindern, dass ihre Fiktionalität vom Rezipienten erkannt wird. Die Metafiktion erzählt auch eine simulierte Realität, nimmt dabei aber bewusst auf sich selbst Bezug und auf die eigene Fiktionalität. Der Rezipient soll erkennen, dass es sich hierbei um ein erdachtes Werk handelt und dass es von jemanden Geschaffen wurde. Metafiktion leugnet weder die Regeln der Fiktion und der Realität, noch ignoriert sie diese.¹⁹

18 Vgl. Waugh, Patricia: Metafiction. The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction, 1984, S. 36

19 Vgl. Waugh, Patricia: Metafiction. The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction, 1984, S. 18

Metafiktion ist eine Form der Fiktion die sich beim erzählen nicht auf den Inhalt sondern auf die Entstehung des Inhaltes fokussiert.²⁰ Somit zeigen metafiktionale Werke die Welt buchstäblich aus der Sicht der jeweiligen Schöpfer, da die Fiktion als eben solches offen dargestellt wird. Medien die Geschichten erzählen, wie Bücher, Filme und Theater haben bestimmte Regeln die sie befolgen.

Auch Geschichten im Allgemeinen haben bestimmte Muster und Konzepte nach denen sie funktionieren. Beispiele für solche Muster und Konzepte wären unter anderem das 3-Akte-Modell, das 5-Akte-Modell und das Modell der Heldenreise. Metafiktion erforscht die Regeln der Fiktionen um die Rolle der Fiktion im realen Leben zu hinterfragen.²¹ Die Vorgehensweise, bei diesen Konzept, erfolgt durch einen Vergleich der Unterschiede zwischen dem Aufbau einer Illusion und der Zerstörung einer Illusion.²²

Wie verhält es sich aber nun mit der Mockumentary, welche sich als eine fiktive Dokumentation präsentiert? Dieses Genre zeichnet sich dadurch aus, dass es keine wahren Begebenheiten erzählt, also sozusagen keine echten Geschehnisse dokumentiert. Es handelt sich hierbei um eine erdachte Geschichte, die oft von bekannteren Schauspielern dargestellt und von Autoren geschrieben werden. Der Inhalt ist fiktiv, jedoch ist die Erzählweise bewusst die der Dokumentation gleich. Gleichzeitig parodiert die Mockumentary das Genre des Dokumentarfilms, im Gegensatz zur "Scripted Reality" die das Genre imitiert, zudem hier wird mit Laiendarstellern gearbeitet. Die Mockumentary überspringt die Immersion und lässt den Rezipienten in dem Glauben eine dokumentierte Wirklichkeit zu betrachten. Es wird mit den Erwartungen und Erfahrungen des Zuschauers gespielt, indem man ihm mit der Erzählweise suggeriert, dass es sich hierbei um wahre Geschehnisse in der realen Welt handelt.

Hier zeigt sich, dass es möglich ist, eine Immersion über die Erzählweise einer Geschichte zu erreichen. Diese ist in diesem Fall aber auch sehr stark von dem Wissensstand des Zuschauers abhängig. Die Fiktionalität der Mockumentary kann schnell entarnt werden, wenn der Rezipient beispielsweise einen Schauspieler erkennt oder die Charaktere oder Handlungen zu übertrieben dargestellt werden. Die Mockumentary parodiert den Dokumentarfilm als Genre um auf die Beschaffenheit und den Aufbau des Mediums aufmerksam zu machen, aus diesem Grund ist die Entarnung seiner Fiktionalität sogar in seinem Interesse. Dadurch wird deutlich, dass der Rezipient ohne das nötige Wissen getäuscht worden wäre und macht somit auf das Medienbewusstsein des Zuschauers aufmerksam. Dazu haben Mockumentarys als Parodien auch einen hohen Unterhaltungswert.

20 Vgl. Hutcheon, Linda: *Narcissistic Narrative. The Paradoxical Status of self-conscious fiction*, 1982, S. 39

21 Vgl. Waugh, Patricia: *Metafiction. The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction*, 1984, S. 35

22 Vgl. Waugh, Patricia: *Metafiction. The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction*, 1984, S. 16

Scripted Reality hingegen möchte den Eindruck, dass das Gesehene real ist aufrecht erhalten. Es bietet zudem die Möglichkeit eine fiktive Geschichte mit geringen wirtschaftlichen Aufwand real wirken zu lassen, da bei diesem Format oft einfach mit wenig Licht und Handkamera gedreht werden kann, welche einen situativen und somit dokumentarischen Eindruck beim Zuschauer suggerieren.

Metafiktive Geschichten nehmen oft in Form einer Parodie auf sich selbst Bezug. In metafiktiven Werken werden Parodien genutzt um den Rezipienten formale Elemente des jeweiligen Mediums offen darzulegen, welche er durch Gewohnheit bisher übersehen hat. Dadurch, dass er das "Verdrängte" wieder wahrnimmt, werdem ihm neue Anforderungen an Aufmerksamkeit gestellt und er muss sich aktiv beteiligen.²³

Parodie erkundet Unterschiede und Gemeinsamkeiten. In metafiktiven Werken fordert sie eine nahezu buchstäbliche Aufnahme des Rezipienten, damit alle parodischen Inhalte als solche erkannt werden können.²⁴ Metafiktionale Werke machen in diesem Prozess zwei Sachen gleichzeitig. Zum einen erschaffen sie Fiktionen und zum anderen treffen sie zur selben Zeit Aussagen über das Erschaffen dieser Fiktionen.²⁵

23 Vgl. Hutcheon, Linda: Narcissistic Narrative. The Paradoxical Status of self-conscious fiction, 1982, S. 24

24 Vgl. Hutcheon, Linda: Narcissistic Narrative. The Paradoxical Status of self-conscious fiction, 1982, S. 25

25 Vgl. Waugh, Patricia: Metafiction. The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction, 1984, S. 6

3.2 Die vierte Wand und Metalepsen

Ein Aspekt fiktiver und metafiktiver Werke ist die sogenannte vierte Wand. Dieser Begriff ist eine Versinnbildlichung der Trennung zwischen der Bühne und dem Zuschauerraum und hat ihre Ursprünge im Schauspiel des 19. Jahrhunderts. In fiktiven Werken verhalten sich die Charaktere innerhalb der Geschichte so als würde es diese Trennung, diese Öffnung zum Zuschauer nicht geben. Die Handlungen finden in einen anscheinend geschlossenen Raum statt, das Publikum existiert nicht. Weiterhin müssen die reale Welt und die fiktive Welt klar voneinander abgetrennt werden. Das unmittelbare Ansprechen oder Ansehen des Publikums ist hier nicht möglich, das Geschehen findet in einer eigenen Realität statt. Die vierte Wand ist in diesem Fall nur für den Rezipienten sichtbar, damit dieser hindurch sehen kann und Teil der fiktiven Welt wird.²⁶

Als Beispiel kann man viele amerikanische Sitcoms heranziehen, diese haben oft eingespielte Reaktionen vom Publikum, welches sich dort vor Ort befinden soll. Das Wort Sitcom ist die Abkürzung für "situation comedy", denn hier befinden sich die Charaktere in den immer gleichen Umgebungen, geraten aber aufgrund der Konstellationen in unterschiedliche Situationen. Diese werden dann meistens mit humorvollen Dialogen thematisiert. In Deutschland wären Serien wie "Stromberg" (2004-2012), "Ein Herz und eine Seele" (1973-1976) oder "Dittsche" (seit 2004) Beispiele solcher Formate. Die Figuren reagieren grundsätzlich nicht auf die Reaktionen, so entsteht der Eindruck, dass die Sitcom auf einer Bühne live mit Publikum stattfindet. Die Schauspieler solcher Serien lassen allerdings auch Pausen bezüglich der Zuschauerreaktionen, so dass sich die Dialoge nicht mit dem Publikum überschneiden.

In metafiktiven Werken hingegen kann die vierte Wand durchbrochen werden. Das Durchbrechen ist in diesem Kontext immer ein Überschreiten von Welten beziehungsweise Dimensionen. Die relevanten Welten hier sind die reale Welt und die fiktive Welt. Dieser Vorgang wird als Metalepse bezeichnet, sie ist sozusagen der Punkt an denen die Dimensionen aufeinander treffen. Sie unterbrechen die Immersion des Rezipienten in der fiktiven Welt. Durch das Überschreiten der fiktiven Grenzen wird er desillusioniert, da sein einheitliches Bild von der erzählten Welt gestört wird.²⁷ Gleichzeitig ist es allerdings auch möglich, dass eine Metalepse die Wahrnehmungen des Rezipienten imitiert, also sowohl Realität also auch Fiktion zur Kenntnis nimmt. Aus dieser Sicht wären sie sogar illusionsfördernd.²⁸

26 Vgl. Lexikon der Filmbegriffe, <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=2999> Abrufdatum 10.06.2015

27 Vgl. Kukkonen, Karin; Klimek, Sonja: Metalepsis in Popular Culture, 2011, S. 10

28 Vgl. Kukkonen, Karin; Klimek, Sonja: Metalepsis in Popular Culture, 2011, S. 18

Metalepsen entstehen, wenn der Autor sich von ihm geschaffene fiktive Welt zuwendet oder in diese eindringt und wenn Charaktere sich an den Autor oder Rezipienten oder aus der fiktiven Welt austreten. Der Rezipient bemerkt dabei, dass jemand die Geschichte erzählt und es eine "Realität" außerhalb der fiktiven Welt gibt. Die reale Welt wird durch ihre eigene Repräsentation erkannt und die Erzählebene des Erzählers interveniert nun mit der, von ihm geschaffenen fiktiven Welt.²⁹

Metalepsen ermöglichen und bedingen ein Überschreiten der Grenzen der jeweiligen fiktionalen Welt und eine Neuordnung der Erzählebenen. Wenn beispielsweise Charaktere, Autoren oder Erzähler an den Grenzen der fiktiven Realität komplett neu positioniert werden, also in die fiktive Welt ein- oder austreten, kann man von einer ontologischen Metalepse sprechen. Nehmen diese an den fiktionalen Grenzen nur Kenntnis voneinander, kann das als rhetorische Metalepse definiert werden.³⁰

Das einreißen der Trennung zwischen fiktiver Welt und realer Welt wird am häufigsten von den Charakteren der jeweiligen Welt bewirkt, wenn zum Beispiel eine Figur oder sogar der Schauspieler selbst sich an den Zuschauer wendet, diesen bemerkt oder direkt anspricht.³¹ Das bedeutet die Figur kann auf verschiedene Arten selbstreflektierend sein. Der Charakter kann als die Figur, die in der fiktiven Welt lebt oder eben als Schauspieler der eine Rolle spielt mit dem Zuschauer kommunizieren. Je nachdem ändert sich das Verhältnis von Realität und Fiktion. Auch der Erzähler kann die Wand auch unabhängig von der Erzählperspektive durchbrechen.

Charaktere, Autoren und Erzähler bewegen sich alle auf den Erzählebenen. Durch Metalepsen kann beispielsweise der Charakter die Erzählebenen aufsteigen und in die reale Welt Stück für Stück vordringen. Ein Erzähler kann die Erzählebenen weiter absteigen und so mehr und mehr Teil der fiktiven Welt werden, da er sich prinzipiell schon in der realen Welt befindet, denn er zeigt dem Zuschauer die Fiktion.³² Dies trifft bei Film und Fernsehen nur bei Voice-Overs oder eingeblendeten Texten zu, da die Geschichten hier hauptsächlich visuell erzählt werden. Prinzipiell kann sich der Erzähler, sofern vorhanden, aber auf nahezu allen Erzählebenen bewegen. Er kann über den Ton kommunizieren, als Off- und als On-Ton und über die Visuelle Ebene, als Schauspieler oder sogar über eingeblendete Texte.

29 Vgl. Kukkonen, Karin; Klimek, Sonja: *Metalepsis in Popular Culture*, 2011, S. 5-6

30 Vgl. Kukkonen, Karin; Klimek, Sonja: *Metalepsis in Popular Culture*, 2011, S. 2

31 Vgl. Lexikon der Filmbegriffe, <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=4720> Abrufdatum 10.06.2015

32 Vgl. Kukkonen, Karin; Klimek, Sonja: *Metalepsis in Popular Culture*, 2011, S. 3

4. Metafiktion und Immersion am Beispiel „Community“

4.1 Konzept der Serie und Inhalte

Community ist eine amerikanische Sitcom, welche am 17. September 2009 auf dem US-Sender NBC ausgestrahlt wurde.³³ Obwohl sich Community eindeutig in das Genre Komödie einordnen lässt, sollte gesagt sein dass nicht die Metafiktionalität allein die Serie zur Komödie macht. Die Reaktionen der Charaktere auf Metalepsen wird als witzig empfunden und unterstützt so die situative Komik.³⁴ Fünf Staffeln wurden bei NBC ausgestrahlt, bevor die Serie abgesetzt wurde. In 2014 wurde die Serie um eine sechste Staffel verlängert, welche 2015 bei „Yahoo! Screen“ ausgestrahlt wurde.³⁵ „Yahoo! Screen“ ist ein „On-Demand Streaming Service“ der Filme und Serien anbietet, vergleichbar mit „Netflix“ und „Hulu Plus“.

Die Serie umfasst mit sechs Staffeln 110 Episoden, die in den ersten fünf Staffeln jeweils 22 Minuten und ab der sechsten 24 bis 30 Minuten Laufzeit hatten. Die originalen Titel der jeweiligen Episoden waren meistens an die Studiengänge beziehungsweise Kurse eines Colleges angelegt, so zum Beispiel „Anthropology 101“, „Cooperative Calligraphy“, „Introduction to Film“ und mehr. „Community“ wird in Deutschland seit 2012 ausgestrahlt, bisher sind fünf Staffeln übersetzt worden. Es ist eine stark charakterorientierte Serie mit einem Ensemble von Charakteren. Dem Schöpfer der Serie, Dan Harmon waren die Figuren die wichtigsten Kernstücke, deswegen legte er auch großen Wert auf das Casting der Schauspieler. Er arbeitete an einem Konzept mit acht Schritten nach denen er seine Geschichten und Charaktere anlegte.³⁶

Die Serie wurde vorallem durch sehr viele Referenzen zur Popkultur bekannt, gleichzeitig stellt sie Film- und Serien-Klischees zur schau. Oft ist der Inhalt ganzer Episoden eine Homage oder Parodie an einen bestimmten Film oder ein bestimmtes Filmgenre. Das wohl bekannteste Beispiel dafür sind die sogenannten „Paintball“ Folgen, welche bisher jeweils eine Homage an Action-, Western-, Spion- und die Star Wars-filme darstellten.³⁷

33 Vgl. Mitovich, Matt: <http://www.tvguide.com/news/falltv-nbc-premieres-1007251/> Abrufdatum: 08.06.2015

34 Vgl. Kukkonen, Karin; Klimek, Sonja: *Metalepsis in Popular Culture*, 2011, S. 183

35 Vgl. Hibberd, James: <http://www.ew.com/article/2014/06/30/community-sixth-season> Abrufdatum: 08.06.2015

36 Vgl. Raftery, Brian: http://www.wired.com/2011/09/mf_harmon/ Abrufdatum: 08.06.2015

37 Community. Staffel 01 - Episode 23, Modern Warfare. R.: Justin Lin, USA, 2010

Community. Staffel 02 - Episode 23, A Fistful of Paintballs. R.: Joe Russo, USA, 2011

Community. Staffel 02 - Episode 24, For A Few Paintballs More. R.: Joe Russo, USA, 2011

Community. Staffel 06 - Episode 11, Modern Espionage. R.: Rob Schrab, USA, 2015

Andere Episoden wurden unter diesem Ansatz auch komplett oder größtenteils animiert, so zum Beispiel als Stop-Motion³⁸ oder klassische 2D-Animation in Manier der „G.I. Joe“-Serien der Achtziger und frühen Neunziger.³⁹

Alle Episoden sind nach einem Muster aufgebaut, zu Beginn wird häufig angedeutet, worum es in der jeweiligen Folge gehen wird, danach folgt der Vorspann, in dem das Fingerspiel „Himmel oder Hölle“ animiert wird mit dem Titellied der Serie „At Least It Was Here“ von „The 88“. Dieses Titellied sowie das Fingerspiel wurden auch häufig dem jeweiligen Thema der Episode angepasst. Beispielsweise wurde in der Episode, in der es um das Fantasiespiel Dungeons und Dragons geht, das Titellied auf eine mittelalterliche und epische Weise umgesetzt. Zudem hatte diese Folge ungewöhnlicherweise eine Erzählerin, welche auch noch zusätzlich die Homage an das Genre „Fantasy“ deutlich macht.⁴⁰ Zu Beginn einer Videospield-konzentrierten Folge wurde komplett auf das Fingerspiel verzichtet und das Intro sowie fast die gesamte Episode wurde in einem 8-Bit Grafikstil alter Videospiele umgesetzt.⁴¹

Zum Ende einer Folge, wenn die Hauptgeschichte beendet wurde, wird nahezu immer ein sogenanntes „End Tag“ eingespielt. Ein End Tag ist ein kurzer Skit, dessen Inhalte oft nichts mit der Geschichte der Episode zu tun haben. Ab der sechsten Staffel wurde das Format geändert und aufgrund der allgemein längeren Folgen wurden auch die End Tags länger.

Die Selbstreferenzialität der Serie zeigt sich in einem dieser End Tags besonders stark. Er beginnt mit einem Werbespot über eine Familie, die das Brettspiel zur Serie spielt. Weder das Brettspiel noch den Werbespot gibt es wirklich. Im Laufe der Werbung zieht der Vater der Familie eine Karte, die besagt, dass die Serie eigentlich die ganze Zeit im Brettspiel selbst stattgefunden habe. Der Sohn spielt darauf siegesicher das Drehbuch zum Werbespot, in dem sie spielen. Der Vater bemerkt, dass niemand das Spiel gewinnen kann, da die Familie nicht existiert, sie wurden nur für den Witz geschaffen. Sie wurden nie geboren und haben auch nie wirklich gelebt. Die Familie erschafft somit eine Metalepse innerhalb des End Tags. Auch der Erzähler der Werbung, der normalerweise das Spielprinzip kurz erklärt und Warnhinweise nennt, erschafft mit dem, was er sagt, eine Metalepse, allerdings diesmal zwischen der realen Welt und der Fiktion.⁴²

38 Community. Staffel 02 - Episode 11, Abed's Uncontrollable Christmas. R.: Duke Johnson, USA, 2010

39 Community. Staffel 05 - Episode 11, G.I. Jeff. R.: Rob Schrab, USA, 2014

40 Community. Staffel 02 - Episode 14, Advanced Dungeons & Dragons. R.: Joe Russo, USA, 2011, TC: 00:00:00-00:02:40.

41 Community. Staffel 03 - Episode 20, Digital Estate Planning. R.: Adam Davidson, USA, 2012

42 Community. Staffel 06 - Episode 13, Emotional Consequences of Broadcast Television. R.: Rob Schrab, USA, 2015, TC: 00:24:42-00:26:36.

Die Handlung beginnt mit einem der vielen Hauptcharaktere Jeff Winger, gespielt von Joel McHale. Dieser hat seine Anwaltslizenz verloren, da er seinen Abschluss gefälscht hatte. Am Greendale Community College versucht er nun einen geltenden Abschluss zu erlangen um wieder als Anwalt arbeiten zu können. Früh fällt ihm seine Kommilitonin Britta Perry auf, gespielt von Gillian Jacobs. Um ihr näher zu kommen gründet er zum Schein eine Lerngruppe, Britta lädt allerdings weitere Kommilitonen ein. Zu Beginn sind insgesamt sieben sehr unterschiedliche Personen in der Lerngruppe, welche aber nach einiger Zeit gute Freunde werden.⁴³ In dem nächsten Kapitel wird auf einen Charakter speziell eingegangen, der einen interessanten Blickwinkel auf das Zusammenspiel von Immersion und Metafiktion ermöglicht.

43 Community. Staffel 01 - Episode 01, Pilot. R.: Joe Russo, USA, 2009

4.2 *Abed Nadir*

Der wohl interessanteste Charakter in Hinblick auf Immersion und Metalepsen ist Abed Nadir gespielt von Danny Pudi. Abed leidet unter einer, bisher undiagnostizierten psychischen Verhaltensstörung, welche es ihm sehr schwer macht andere Menschen zu verstehen und soziale Zeichen zu deuten. Besonders große Probleme hat er mit Sarkasmus. Er wuchs in einen kulturell gemischten Haushalt mit einem palestinensischen Vater und einer amerikanisch-polnischen Mutter auf, welche die Familie verließ als Abed sechs Jahre alt war. Vater und Sohn distanzieren sich voneinander und so tauchte Abed immer mehr in die amerikanische Popkultur hinab. Damit er jedoch eines Tages das Falafel Restaurant seines Vaters übernimmt, erlaubte dieser ihn am Greendale Community College zu studieren, wo er sich der Studiengruppe anschloss.⁴⁴

Später überredete er seinen Vater Filmproduktion studieren zu dürfen, was er nach 4 Jahren erfolgreich abschloss, da er in der Branche allerdings keinen Fuß fassen konnte kehrte er deshalb, wie der Rest der Lerngruppe, nach Greendale zurück. Er nutzte diese Gelegenheit um das Arbeiten mit anderen Leuten zu lernen und die Lerngruppe wurde zu einem Komitee um das College zu verbessern.⁴⁵

Lebenssituationen in die Abed gerät vergleicht er oft mit Filmen oder Fernsehserien, er zieht Verbindungen und versucht so sich diese Situationen zu erklären. Er glaubt die Welt würde nach den gleichen Mustern und Regeln funktionieren wie fiktive Geschichten. So schlüpft er, wenn es die Situation verlangt auch gerne in fremde Rollen und Klischeecharaktere, wobei es nicht selten zu Übertreibungen kommen kann.⁴⁶ Beim ersten Treffen der Lerngruppe zieht er oft den Vergleich zu dem Film „Der Frühstücksclub“ (Originaltitel: *The Breakfast Club*) und zitiert aus diesen auch.⁴⁷ Die Charaktere im Film sind, wie die Mitglieder der Lerngruppe, Personen die wenig oder gar nichts gemeinsam haben, aber aufgrund eines Umstandes Zeit miteinander verbringen.

Er nutzt Film und Fernsehen aber nicht ausschließlich um sich in der Welt zurecht zu finden, oft spielt er Filmszenen nach um seine eigene Welt zu schaffen zu können oder lediglich für seine eigene Unterhaltung, was sogar soweit geht dass er Imitatoren von Schauspielern engagiert.⁴⁸

44 Community. Staffel 01 - Episode 03, Introduction to Film. R.: Anthony Russo, USA, 2009

45 Community. Staffel 05 - Episode 01, Repilot. R.: Tristram Shapeero, USA, 2014

46 Community. Staffel 01 - Episode 17, Physical Education. R.: Anthony Russo, USA, 2010, TC: 00:09:30-00:10:05.

47 Community. Staffel 01 - Episode 01, Pilot. R.: Joe Russo, USA, 2009

48 Community. Staffel 03 - Episode 12, Contemporary Impressionists. R.: Kyle Newacheck, USA, 2012

So inszeniert er auch gemeinsam mit seinem Mitbewohner oft eine Frühstückssendung ohne Kamera oder sonstige technische Hilfsmittel⁴⁹ oder fängt an in alltäglichen Situationen die Position eines Erzählers einzunehmen und Voiceovers über seine Kommilitonen zu sprechen.⁵⁰ Auch stellt er sogenannte Outtakes nach, was in diesem Fall sogar ein zerbrechen der vierten Wand in seiner Welt bedeutet.⁵¹ Als Outtakes bezeichnet man kleine Missgeschicke, wie das vergessen des Textes oder ähnliches, also generell Takes die es nicht in den fertigen Film oder Serie schaffen. Da Abed sich vorstellt in einer Serie zu leben beweist er durch diese „Patzer“, dass seine Serie, selbst in seiner eigenen Vorstellung von Schauspielern gespielt wird.

In einigen Fällen ist er selbst mit Kamera unterwegs und filmt die Gruppe in Form eines Dokumentarfilms. Das Format der jeweiligen Episode parodiert das genau dieses Genre. Er selbst findet Dokumentarfilme interessant, weil er das Meinung ist, dass es mit dem Format einfacher ist komplexe Geschichten zu erzählen, da man auf Interviews mit den Charakteren zurückgreifen kann.⁵²

Da er sich in sozialen Situationen schnell unwohl und verloren fühlt, versucht er sich die Szenarien anhand von Film und Fernsehen zu erklären. Durch das Kopieren von Charakteren oder Nachahmen von Filmszenen hat er eine Möglichkeit damit umzugehen. Er hat diese Situationen schon gesehen und indem er sich so verhält wie in einer Fiktion, kann er am sozialen Austausch, bis zu einem gewissen Grad teilnehmen.

Abed weist zusätzlich Anzeichen einer gespaltenen Persönlichkeit auf. In einer Episode wurde mit einem Würfel entschieden welches Mitglied der Lerngruppe das Abendessen holen soll, seitdem ist Abed von der Existenz paralleler Zeitstränge überzeugt. So glaubt er, dass es sieben Zeiträume gibt, einen für jede Augenzahl des Würfels und einen in dem der Würfel nicht geworfen wurde. Der Zeitstrang in dem die negativsten Dinge geschehen sind bezeichnet er als „dunkelster Zeitstrang“, die Gruppenmitglieder dieser Dimension sind laut ihm alle „böse“.⁵³ Abed selbst greift, wenn auch eher ungewollt auf die Identität des „bösen Abeds“ mehrmals zurück.⁵⁴

49 Community. Staffel 01 - Episode 20, The Science of Illusion. R.: Adam Davidson, USA, 2010, TC: 00:19:10-00:19:55.

50 Community. Staffel 01 - Episode 19, Beginner Pottery. R.: Anthony Russo, USA, 2010, TC: 00:03:25-00:03:40.

51 Community. Staffel 04 - Episode 11, Basic Human Anatomy. R.: Beth McCarthy-Miller, USA, 2013, TC: 00:19:55-00:20:35.

52 Community. Staffel 02 - Episode 16, Intermediate Documentary Filmmaking. R.: Joe Russo, USA, 2010

53 Community. Staffel 03 - Episode 03, Remedial Chaos Theory. R.: Jeff Melman, USA, 2011, TC: 00:18:12-00:20:22.

54 Community. Staffel 03 - Episode 22, Introduction to Finality. R.: Tristram Shapeero, USA, 2012

Trotz seiner sozialen Schwächen ist er sehr Intelligent und hat die ausgeprägte Fähigkeit seine Freunde sehr genau zu observieren und sogar Verhaltensmuster vorher zu sagen.

Er kann bereits beim ersten Blick sehr viele Informationen über eine Person sammeln, diese Technik hat er sich aufgrund seiner zwischenmenschlichen Defizite angeeignet um bei neuen Kontakten nicht völlig verloren zu sein.⁵⁵ Mit der Zeit bemerkt Abed wie komplex die Mitglieder der Gruppe sind und kann so nicht mehr den Vergleich zur Fiktion ziehen. Sie sind mit keinem Film und mit keiner Fernsehserie vergleichbar, was ihn zu den Schluss führt, dass die Lerngruppe eine eigene Serie ist. Somit entwickelt Abed ein neues System um seine Kommilitonen zu verstehen. Er nutzt das Wissen über seine Kommilitonen und verbindet diese mit Logik und objektiven Beobachtungen. Auf diese Weise kann er sich das Verhalten seiner Freunde erklären und alle möglichen Szenarien durchdenken. Ihm ist dabei wichtig dass die Konstellation der Gruppe so ausgeglichen wie möglich bleibt.

Er hat große Angst allein gelassen zu werden, deshalb versucht er durch diese Observierungen zu verhindern, dass etwas innerhalb der Gruppe passiert und diese auseinander bringt. Er lernt allerdings auch dass Menschen und Beziehungen kein logisch konstruiertes Gerüst sind.⁵⁶ Bei einem Psychologietest, an dem die gesamte Lerngruppe teil nahm, stellte sich heraus dass Abed der geistig Gesundeste von der Gruppe sei.⁵⁷

55 Community. Staffel 02 - Episode 07, Aerodynamics of Gender. R.: Tristram Shapeero, USA, 2010

56 Community. Staffel 03 - Episode 16, Virtual Systems Analysis. R.: Tristram Shapeero, USA, 2012

57 Community. Staffel 03 - Episode 05, Horror Fiction in Seven Spooky Steps. R.: Tristram Shapeero, USA, 2011, TC: 00:19:25-00:19:35.

4.3 Metafiktionalität des Charakters

Da Abed von nun an sein Leben als Serie sieht, beginnt er Jahre als Staffeln zu bezeichnen. Die Gründung der Lerngruppe ist für ihn beispielsweise die erste Staffel. Er sieht die Existenz der Gruppe und seine eigene wie der Zuschauer in Staffeln und Episoden. Dennoch sollte angemerkt werden, dass er Realität von Fiktion unterscheiden kann, er entscheidet sich allerdings eher für das Fiktive, da sie für ihn logisch und strukturiert ist.⁵⁸ Diese Sichtweise der Welt ergibt für ihn am meisten Sinn, auch wenn sie nicht immer der realen Welt entspricht.

Obwohl er ein sehr selbstreferenzieller Charakter ist, durchbricht er nie wirklich die vierte Wand, auch wenn er oft sehr kurz davor ist. Er glaubt zu wissen, dass er sich in einer Serie befindet, so erklärt er sich sein Dasein. Die Autoren, Schöpfer und Zuschauer wissen, dass Abed ein Charakter in einer Serie ist, er selbst weiß es allerdings nicht, aber er stellt es sich vor. Diese essentielle Eigenschaft ist es, die ihn als Charakter metafiktiv und fiktiv zugleich bleiben lässt. Die Schöpfer von „Community“ sprechen durch Abed und unterstützen seine Annahme, sich in einer Serie zu befinden, mit dem Format der jeweiligen Episode, welches Abed selbst nicht wirklich wahrnehmen kann. Das kann in einem speziellen Beispiel verdeutlicht werden.

Nach einer Lernsitzung stellt Annie Edison, gespielt von Alison Brie fest, dass einer ihrer Stifte nicht mehr da ist. Sie verlangt darauf hin von der Gruppe, dass keiner den Studienraum verlässt bis der Stift gefunden oder der Dieb enttarnt wurde. Abed befürchtet deswegen, dass die Lerngruppe heute eine sogenannte „Bottle Episode“ machen wird. Der Begriff „Bottle Episode“, wörtlich übersetzt Flaschenfolge, bezeichnet bei Serien eine Folge die nur in einer bestimmten bereits bestehenden Kulisse und häufig nur mit der Hauptbesetzung spielt. Diese Folgen sind aufgrund der wenigen Schauspieler und wenigen Setwechsel sehr kostengünstig. Daher sind sie eher in der Mitte einer Staffel aufzufinden, weil gerne mehr Budget für Staffelanfang und Staffelfinale verwendet wird. Aufgrund der Natur solcher Episoden wird das Hauptaugenmerk der Autoren dabei häufig auf den Dialog der Charaktere gelegt.⁵⁹ Abed hasst Bottle Episoden und würde diese nie inszenieren, er bezeichnet sie als eine Ansammlung aus emotionalen Nuancen und Gesichtsausdrücken, womit er mit seiner, eher roboterhaften Art, einer solchen Folge nichts beisteuern könnte.⁶⁰

58 Community. Staffel 02 - Episode 01, Anthropology 101. R.: Joe Russo, USA, 2010, TC: 00:14:20-00:14:48.

59 Vgl. <http://www.wisegEEK.com/what-is-a-bottle-episode.htm> Abrufdatum: 16.06.2015

60 Community. Staffel 02 - Episode 08, Cooperative Calligraphy. R.: Joe Russo, USA, 2010, TC: 00:03:25-00:03:40.

So beschreibt er sich selbst als emotionslos, still und kalt, er vergleicht sich mit ähnlichen Charakteren aus Film und Fernsehen, wie zum Beispiel Nummer 5 (aus „Nummer 5 lebt!“), Mork (aus „Mork vom Ork“), Hal (aus „2001: Odyssee im Weltraum“), K.I.T.T. (aus „Knight Rider“), K9 (aus „Doctor Who“), Woodstock und Snoopy (aus „Die Peanuts“) und Data und Spock (aus „Star Trek“).⁶¹ Allerdings wird genau diese Episode zu einer Bottle Episode. Abed sieht das Format der Episode voraus und obwohl er dieses nicht realisiert haben will, wird sie genau so umgesetzt. Das spricht für seine Doppelexistenz als fiktiver und metafiktiver Charakter.

Er deutet die Zeichen und Situationen seiner Umgebung und vergleicht sie mit Film und Fernsehen und obwohl er Muster erkennt und auf die jeweiligen Formate schließen kann, hat er keinen Einfluss auf diese. Er hat keine aktive Kontrolle über die fiktive Welt in der er sich befindet, er kann sich seine Welt aber mit Hilfe von Fiktion erklären. Seine Ansichten und Vorstellungen durchtreten die Metalepse zu der realen Welt erst durch die Umsetzung der Schöpfer. Er kann Situationen also einem bestimmten Filmgenre zuordnen, aber erst durch das gewählte Format kommt der metafiktionale Charakter zum Vorschein.

Abed Nadir glaubt er sei ein Charakter in einer Serie, allerdings weiß er nicht dass er damit recht hat. Der Zuschauer enthüllt die Fiktionalität eines Werkes durch die Erkenntnis, dass Charaktere eine bestimmte Rolle in der Fiktion spielen. Das ist die simpelste Form einer Metafiktion.⁶² Abed enthüllt stetig die „Rollen“ seine Kommilitonen und sogar seine eigene, er gesteht sogar selbst ein, dass er sehr „meta“ ist und schlägt auch vor sich eine Episode zurückzuhalten. In der besagten Folge ist er dann auch sehr selten zu sehen.⁶³ Hier zeigt sich erneut, dass die Schöpfer der Serie Abeds Metafiktionalität durch Schnitt und Kamera unterstützen und dieser dadurch erst Wirkung verleihen. Eine Folge in der Abed auf ein Format hinweist, dieses aber nicht visuell umgesetzt wird, hätte eine schwächere Wirkung und könnte keine Metalepse in dieser Form erzeugen.

Prinzipiell folgt das Format aber immer seiner Vorstellung und seinen Wünschen. Abed findet die Welt außerhalb der amerikanischen Popkultur unverständlich und langweilig, daher versucht er die alltägliche Dinge in seinem Leben so zu tun wie er sie aus Filmen oder Serien kennt. So versucht er im ersten Jahr alles was er aus amerikanischen College-Filmen kennt nachzustellen, unter anderem klaut er das Maskottchen einer anderen Uni und zettelt eine Essensschlacht an.⁶⁴ Aufgaben, die ihm gestellt werden verrichtet er oft so dass sie filmisch interessant sind.

61 Community. Staffel 02 - Episode 19, Critical Film Studies. R.: Richard Ayoade, USA, 2011, TC: 00:17:00-00:17:25.

62 Vgl. Waugh, Patricia: Metafiction. The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction, 1984, S. 116

63 Community. Staffel 01 - Episode 06, Football, Feminism and You. R.: Joe Russo, USA, 2009

64 Community. Staffel 01 - Episode 22, The Art of Discourse. R.: Adam Davidson, USA, 2010

Als er dem Komitee zur Rettung der Uni beitrug, sollte er lediglich E-Mails beantworten, stattdessen drehte er Glühbirnen rein und polierte Namensschilder, weil er der Auffassung war, dass das Schreiben von Nachrichten visuell sehr eintönig und deswegen unangebracht für eine Schnittmontage wäre. Als er dann doch E-Mails schreiben musste, wechselte er nach jeder gesendeten Nachricht seine Kleidung, damit seine Arbeit für eine Schnittmontage ansprechender wirkt.⁶⁵ In dieser Episode unterstützen Schnitt und Musik die metareferenzielle Neigung des Charakters indem sie das genannte Stilmittel sehr häufig anwenden. Dadurch, dass die Schöpfer ihn bei seinen Vorstellungen unterstützen und seine Welt so gestalten wie er es sich vorstellt und wünscht, stellt sich die Frage wie viel Einfluss der Charakter wirklich auf die Fiktion hat und wie viel Macht ihm gegeben wird.

Wie er sich auf den Erzählebenen bewegt und was er damit bewirken kann, zeigt sich am Beispiel einer Episode sehr gut. Da das besagte Szenario allerdings sehr komplex ist, sollte es hier detaillierter beschrieben werden. In seinem sechsten Jahr am College beginnt die zehnte Episode in einem Wohnwagen auf einer Straße. Nahezu alle Hauptcharaktere sind vor Ort und Abed merkt an, dass eine willkürliche und zufällige Situation wie diese oft ein typisches Szenario für einen sogenannten „3 Wochen früher“-Flashback sei. Ein Flashback, oder auch Analepse bezeichnet bei Filmen, Serien und auch Büchern Geschehnisse die vor der derzeitigen Handlung stattgefunden haben, diese werden allerdings in Verbindung mit dem jetzigen Zeitpunkt der Fiktion gebracht. Vergangene Handlungen werden also im nachhinein erzählt um entweder Zusatzinformationen zu liefern oder Inhalte der Geschichte aufzulösen.

Abed ist der Überzeugung, dass ein Flashback in diesem Fall eine geeignete Erzählweise darstellen würde. Es wird der Rückblick gezeigt, in diesem befinden sich alle Gruppenmitglieder im Studien Raum, welche sich einstimmig für eine Reise entscheiden, dort schlägt Abed bereits vor diesen Moment, den sie gerade erleben, als Flashback zu etablieren, um auf diesen in der zukünftigen Handlung erzählerisch zurückgreifen zu können. Dieser Vorschlag wird ihm schon im Rückblick selbst ausgeschlagen und es wird wieder in den Wohnwagen geschnitten. Ob dieser Flashback wirklich so passierte oder lediglich eine Vorstellung war bleibt ungeklärt. Im Wohnwagen kommt es zu Streitereien, Abed bemerkt, dass die Dialoge dabei mit Informationen gefüllt sind und merkt an, dass dieser erzählerische Stoff als Exposition reichen würde und sie den Flashback vermutlich doch nicht brauchen werden. Eine Exposition bezeichnet die Einführung des Zuschauers in eine Geschichte.

65 Community. Staffel 06 - Episode 01, Ladders. R.: Rob Schrab, USA, 2015, TC: 00:14:10-00:15:10.

Abed vermutet, dass die Gruppe sich in einer sogenannten Roadtrip-Geschichte befindet und somit auch den Regeln einer solchen unterliegt. Das Genre Roadmovie entstand in den Vereinigten Staaten von Amerika der sechziger Jahre, in ihnen reisten einer oder mehrere Protagonisten über Landstraßen durch Amerika. Abed definiert solche Geschichten über drei Akte. Am Ende des ersten Aktes beschließen die Charaktere auf eine Reise zu gehen, im zweiten Akt endet die Reise vorzeitig mit einem Disaster und im dritten Akt kehren die Charaktere zum Ursprungsort zurück oder kommen am Ziel an. Als dem Wohnwagen dann also das Benzin ausgeht und die Autobatterien versagen, sieht das Abed als Disaster und da sich die Gruppe seiner Meinung nach aber immer noch im ersten Akt befindet, müsste der zweite Akt mit einem noch größeren und schlimmeren Disaster enden. Die einzige Möglichkeit das zu verhindern wäre ein Flashback. Wenn es Abed gelingt die Handlung zu einem Flashback schneiden zu lassen, würde der zweite Akt wie in einer regulären Roadtrip-Geschichte enden und so wäre ein zweites Disaster verhindert worden.

Im folgenden versucht er also ständig einen Rückblick zu bewirken, dabei versucht er dieses Stilmittel als Zeitreise zu nutzen, er will damit also die Vergangenheit beeinflussen um die Gegenwart zu ändern. Tatsächlich wird bei seinen vielen seiner Versuche in einen Flashback geschnitten, in denen er sich jedes mal anders verhält dennoch stets das gleiche Ergebnis erhält. Als dann anschließend das zweite Disaster eintritt gesteht er ein, dass er an der eigentlichen Handlung überhaupt nicht teilgenommen hat, weil er zu sehr mit dem Stilmittel des Rückblickes beschäftigt war. Umstände führen dazu, dass er die Situation letztendlich retten kann indem er vorstellt sich jetzt gerade in einem Flashback zu befinden und die eigentliche Geschichte in der Zukunft spielt.

Dieses Beispiel verdeutlicht das Abed als Werkzeug der Schöpfer nur passiven Einfluss auf die Geschehnisse in seiner fiktiven Welt hat. Er kann beeinflussen wie die Geschichte erzählt wird, das passiert allerdings für ihn nur in seiner Vorstellung, so kann er zwar Schnittmontagen und Flashbacks erzeugen, dennoch vergeht die Zeit in seiner Welt dadurch nur für den Zuschauer anders. Eine ganze Episode der zweiten Staffel wurde mit Figuren aus Knete in Stopmotion gedreht, lediglich weil er es sich vorstellte. Dazu sollte erwähnt werden das die gesamte Folge auch nur in der Vorstellung des Charakters stattfand.⁶⁶ Abed fällt zuweilen auch die Fiktionalität seines eigenen Lebens auf, als er so einen Werbespot für eine Anwaltskanzlei drehen sollte, verweigerte er die Arbeit, da die Telefonnummer der Kanzlei mit 555 anfängt und deswegen nicht echt sei.⁶⁷

66 Community. Staffel 02 - Episode 11, Abed's Uncontrollable Christmas. R.: Duke Johnson, USA, 2010

67 Community. Staffel 05 - Episode 01, Repilot. R.: Tristram Shapeero, USA, 2014, TC: 00:09:10-00:09:20.

Telefonnummern in Filmen und Serien beginnen oft mit 555, diese Vorwahl existiert allerdings nicht bei echten Telefonen, so wird verhindert, dass der Zuschauer eine Nummer wählen die sie gesehen haben und so tatsächlich bei jemanden anrufen können. Abed versucht stets abzuweichen wie neue Situationen und neue Personen sich auf die Lerngruppe auswirken und ob diese zu dem Format der Serie passen, also ob sie in seiner Welt und seiner Realität passen. Er beschützt seine Welt oder zumindest das was sie für ihn bedeutet. Als also in der sechsten Staffel ein Mitglied von einer anderen Person ersetzt wird, überlegt er ob und wie diese zu in die Gruppe und zum Format passt:

“My umbrella concern is that you as a character represent the end of what I used to call ‘Our Show’ which was once an unlikely family of misfit students and is now a pretty loose knit group of students and teachers none of whom are taking a class together in a school which, as of your arrival, is becoming increasingly grounded asking questions like “How do any of us get our money?”, “When will any of us get our degrees?” and “What happened to the girl I was dating?” as opposed to questions I consider more important like “What is real?”, “What is sanity?”, “Is there a God?” ”

*- Abed*⁶⁸

Diese Aussage weist darauf hin, dass Abed seine Existenz und seine Welt hinterfragt und nach der Realität und seinem “Schöpfer” sucht. Zum Ende des fünften Jahres scheint sich sein Bewusstsein als fiktiver Charakter zu verstärken. Da die Lerngruppe am Ende jedes Jahres großen Problemen entgegen steht, rechnet Abed somit auch am Ende der fünften Staffel, also in den letzten ein bis zwei Episoden, mit einem Problem, das die Gruppe während eines spannenden “Abenteuers” bewältigen muss. Allerdings scheint dieses Mal alles gut zu gehen, er ist dennoch verunsichert, da er der Meinung ist sie befänden sich immer in einer Geschichte und deswegen muss etwas passieren. Als ihm klar wird, dass die Gruppe in den letzten Jahren so viel erlebt hat, weil sie sich alle in einer Geschichte befinden, beschließt er an keiner mehr teilzunehmen.

Hier kommt er zu der ersten wirklichen Interaktion zwischen Schöpfer und Charakter, denn nun versucht Abed in keiner Geschichte vorzukommen. Er beginnt einen Monolog, welchen er aber abrupt abbricht und aus dem Bild rennt, die Kamera kann ihm dabei nicht folgen. Er hat versucht der Geschichte zu entkommen indem er die Schöpfer in die Irre führt. Die Kameraführung suggeriert, dass mit dieser Aktion nicht gerechnet wurde und schwenkt auf das nächste beste Ereignis, auf einen Mann der eine Suppe zu sich nimmt.⁶⁹ Das versucht er später erneut und erzeugt dieses mal eine stärkere Reaktion von Schnitt und Kamera.

⁶⁸ Community. Staffel 06 - Episode 01, Ladders. R.: Rob Schrab, USA, 2015, TC: 00:08:40-00:09:40.

⁶⁹ Community. Staffel 05 - Episode 12, Basic Story. R.: Jay Chandrasekhar, USA, 2014, TC: 00:03:55-00:04:55.

Er beginnt wieder einen Monolog, endet diesen allerdings mit den Hinweis, dass sich die Antwort auf alles an einem bestimmt Ort befinden würde. Es folgt ein Schnitt zu dem besagten Ort, an dem sich allerdings nichts befindet, als dann wieder auf Abed geschnitten wird läuft dieser bereits mit einem beachtlichen Vorsprung davon und die Kamera nimmt darauf hin hastig die Verfolgung auf.⁷⁰

Hier reagieren die Schöpfer eindeutig auf ihren Charakter, es zeigt sich, dass sie ihn wahrnehmen und seinen Worten folgen können, allerdings hat Abed in diesem Fall versucht, das zu seinem Vorteil zu nutzen. Hier hat er zum ersten Mal versucht seine „Kräfte“ bewusst einzusetzen und seine Welt zu manipulieren. Die Schöpfer treten hier deutlich durch das Format und die Umsetzung in die fiktive Welt ein, wobei gleichzeitig Abed auch kurz davor ist die vierte Wand zu durchbrechen. Er bemerkt bald darauf, dass er der Geschichte nicht entkommen kann, alles ist eine Geschichte und sie erzählen von Konflikten, solange er sich also dagegen wehrt wird er ihr nicht entkommen können. Als er beschließt sich nicht mehr zu wehren erscheint ihm eine Vision von ihm selbst mit einem weißen Bart. Die Vision rät ihm gegen die Geschichte anzukämpfen, bis sie auseinander fällt.⁷¹ Es liegt nicht allzu fern zu vermuten, dass diese Halluzination von Abed eine Personifizierung der Schöpfer der Serie darstellt. Hier greifen sie in die Handlung ein und versuchen so zu verhindern, dass es keine Geschichte mehr geben wird. Die Schöpfer handeln sonst nur durch Abed selbst und kommunizieren so mit dem Zuschauer, in diesem Beispiel müssen sie allerdings mit Abed selbst kommunizieren. Diese Theorie wird durch die Tatsache gestützt, dass Abed sich selbst sieht, was sich also mit der Vermutung, dass die Schöpfer sich über Abed in die fiktive Welt projizieren, deckt.

Abed bezieht sich öfters unterbewusst auch auf die reale Welt und die Stellung der Serie in dieser. Zu Beginn der zweiten Staffel äußert er seine Vorstellungen für das Jahr, dabei umschreibt er die Kritiken der ersten Staffel. So möchte er mehr eigenständige Nebengeschichten und weniger Handlungen mit Beziehungen im Mittelpunkt, etwas dass nach der ersten Staffel auch viele Kritiker angemerkt hatten.⁷²

Hier wird noch deutlicher, dass die Schöpfer der Serie Abed als Sprachrohr nutzen. Sie projizieren sich selbst in die von ihnen geschaffene Welt, durch den Charakter Abed Nadir. In diesem Fall erzeugt die Realität das Fiktive und umgekehrt, da erst durch die Darstellung und Erzählung der Fiktion, die Anwesenheit der realen Welt deutlich wird.

70 Community. Staffel 05 - Episode 12, Basic Story. R.: Jay Chandrasekhar, USA, 2014, TC: 00:05:45-00:06:15.

71 Community. Staffel 05 - Episode 12, Basic Story. R.: Jay Chandrasekhar, USA, 2014, TC: 00:07:45-00:08:27.

72 Community. Staffel 02 - Episode 01, Anthropology 101. R.: Joe Russo, USA, 2010, TC: 00:05:22-00:05:40.

Mit Abed positionieren sich die Schöpfer in die fiktive Welt und beweisen damit zeitgleich ihre Existenz außerhalb dieser Fiktion.⁷³ Abed Nadir weist durch seine Handlungen und Aussagen, wenn auch unbewusst, auf die Welt außerhalb der Fiktion hin und somit wird diese Welt Teil der Fiktion, was schlussendlich zu einer Metalepse führt.

Der fiktive Charakter Abed Nadir wird zudem auch als Werkzeug zur Kommunikation mit dem Zuschauer benutzt. In einem vorherigen Kapitel dieser Arbeit wurde angenommen, dass metafiktionale Werke versuchen die Fiktionalität der realen Welt zu enttarnen. Mit Abed wurde ein fiktiver Charakter erschaffen der versucht die Realität innerhalb der Fiktion zu finden. Abed Nadir ist zur selben Zeit fiktiv und metafiktiv, er nutzt und erschafft unbewusst Metalepsen und stellt sogar selbst die Metalepse zwischen Fiktion und Realität dar.

73 Vgl. Waugh, Patricia: Metafiction. The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction, 1984, S. 133

4.4 Ist eine Immersion möglich?

Wie wirkt sich das alles aber nun auf den Zuschauer und auf deren Immersion aus? Dazu sollte hier nochmals angemerkt werden, dass es neben Abed Nadir noch bis zu sieben weitere Charaktere in „Community“ gibt, die alle eine entsprechend große Rolle einnehmen. Die Mehrheit der Episoden hat dabei aber den Hauptcharakter Jeff Winger zum Mittelpunkt. Abed ist also nicht der Hauptcharakter der Serie und nimmt nur an einer bestimmten Anzahl von Folgen eine tragende Rolle ein, weiter sollte erwähnt werden, dass außer ihn auch kein anderer Charakter die metafiktiven Eigenschaften aufweist. Der Zuschauer hat mit Abed also eine Figur, innerhalb eines umfangreichen Ensembles, die sich von den anderen nicht nur vom Charakter sondern auch von der fiktiven Existenz unterscheidet.

„Community“ ist eine Serie mit vielen Metareferenzen zu den Charakteren, Schauspielern und Schöpfern, Abed stellt da keine Ausnahme da, nur scheint ihm hier eine größere Wichtung gegeben zu werden. Diese Metareferenzen werden oft in die lediglich in Dialoge eingebaut oder werden zu Bestandteilen der eigentlichen Geschichte. Eine dieser Referenzen wäre das sogenannte „Gasleck“. Hierfür sollte erklärt werden, dass der Schöpfer der Serie, Dan Harmon, nicht Teil der vierten Staffel von Community war, dieser wurde nämlich nach der dritten Staffel entlassen und erst wieder für die fünfte engagiert.⁷⁴ Durch die neuen Autoren, die andere Ansichten und Vorstellungen vertraten als Harmon, kam es im Verhalten der Charaktere zu Brüchen in der Kontinuität. Das wurde von Harmon in der fünften Staffel aufgegriffen. Um das Verhalten der Figuren während der vierten Staffel in den Kanon der Serie einfließen zu lassen, aber trotzdem für weitere Staffeln ignorieren zu können, implementierte er das „Gasleck“. Die Charaktere erklärten ihr eigenartiges Verhalten im vierten Jahr von nun an mit einem unentdeckten Gasleck, welches aber vor Beginn des fünften Jahres gefunden und gedeckt wurde.⁷⁵

Als Kanon bezeichnet man in der Fiktion alle Geschehnisse, Charaktere und sonstiges Material die Teil des jeweiligen Universums sind. Die Serie „Community“ hat beispielsweise auch mehrere sogenannte „Webisodes“, diese sind kurze Videoclips welche nicht gesendet wurden, sondern im Internet einsehbar waren. Ein Teil dieser Videoclips kann zu dem Kanon der Hauptserie gezählt werden, da sie zu diesem fiktiven Universum gehören.

74 Vgl. Finocchiaro, Peter: http://www.huffingtonpost.com/2012/05/19/dan-harmon-out-community-showrunner_n_1529212.html Abrufdatum: 14.05.2015

75 Community. Staffel 05 - Episode 01, Repilot. R.: Tristram Shapeero, USA, 2014, TC: 00:14:40-00:15:00.

Das „Gasleckjahr“ ist nur eine der vielen Metareferenzen die während der Serie getätigt werden. Wie allerdings bereits in dem Kapitel „Immersion“ erklärt wurde, ist alles was dem Zuschauer gezeigt wird von dessen Wissensstand abhängig, eine solche Referenz bleibt demnach unbemerkt, sofern der Zuschauer nicht weiß, dass Dan Harmon während der vierten Staffel nicht Teil der Produktion war. Dadurch dass dem Rezipienten der Kontext fehlt geht dieser Witz an ihm verloren. Immersion kann hier in zwei verschiedenen Richtungen funktionieren. Wenn der Zuschauer den Kontext vom Gasleckjahr nicht besitzt, geht zum einen der Witz an ihm verloren, aber er wird nicht aus der Handlung heraus genommen, er wird nicht an ein „Außerhalb“ der fiktiven Welt erinnert und bleibt so immersiert. Allerdings weiß er aber auch demnach nicht was die Charaktere mit dem besagten Gasleckjahr meinen, was sogar zu einer Störung der Immersion führen kann, da er sich von der derzeitigen Handlung entfernt und an vergangene Handlungen denkt. Wenn der Zuschauer aber den Kontext besitzt, versteht er den Witz und es entsteht eine Kommunikation zum Schöpfer.

Das implementieren einer solchen Referenz ist in diesem Fall eine direkte Nachricht an die Zuschauer der Serie, besonders an die die auch viele Vorgänge außerhalb der Serie mitbekommen haben. Hier wird speziell darauf abgezielt den Zuschauer an das Außerhalb zu erinnern um damit einen komödiantischen Effekt erzielen zu können. Durch Metareferenzen macht sich der Schöpfer bewusst Teil der Fiktion oder steht zumindest offen zu seiner Beteiligung an dieser. Dieses hat wiederum den Nachteil, dass die Immersion für einen Witz gebrochen wird, den nur der Teil der Zuschauer verstehen kann der den Kontext dazu besitzt. Die Schöpfer bewegen sich hier einen relativ sicheren Weg, wenn die Referenz nicht verstanden wird bleibt die Immersion potenziell erhalten und wenn sie verstanden wird bekommt der Zuschauer einen zusätzlichen Witz.

Community ermutigt, durch die hohe Anzahl an Metareferenzen, mehr an das was außerhalb der fiktiven Welt liegt zu denken und an beiden Welten, der realen und der fiktiven, teilzunehmen. Der Zuschauer wird für die Observierung zweier Realitäten mit mehr Witzen belohnt, er wird vom Schöpfer somit stark mit einbezogen. Paradoxe Weise immersiert er sich hier nicht nur in die Handlung der Serie, sondern auch in die Welt hinter der Serie, die Welt zu der er selbst gehört, diese wird durch Metareferenzen in die Fiktion gebracht. Es wird nicht von ihm verlangt komplett einzutauchen, denn für den Zuschauer von „Community“ ist es rentabler wenn er beide Welten simultan beobachtet. Metafiktion bringt die Fiktion in die Realität und umgekehrt und „Community“ schafft es bei diesen Vorgang den Rezipienten so stark mit einzubeziehen, dass er zum Teil immersiert werden kann.

Die Serie selbst ist sich dem, von ihr erzeugten Zusammenspiel zwischen Komik, Metafiktion und Immersion bewusst, diese Gradwanderung wird sogar kommentiert:

“Some episodes too conceptual to be funny, some too funny to be immersive, and some so immersive they still aren’t funny.”⁷⁶

Auch bei der Immersion nimmt Abed eine gesonderte Rolle ein. Wie bereits erwähnt wurde ist Abed der metafikcionalste Charakter und vertritt die Schöpfer der Serie, zeitgleich steht er aber auch für die Zuschauer. Abed sieht seine eigene Welt genau so wie der Zuschauer sie sieht. Beide nehmen sie als Serie wahr und bewegen sich auch ständig zwischen Fiktion und Realität.

Trotz der allgemein vielen Metareferenzen ist Abed der einzige Charakter der sich so stark auf den Metaebenen bewegt und somit näher am Zuschauer ist. Der Rezipient hat eine ähnliche Sichtweise wie der Charakter, er erkennt Muster, er sieht Staffeln und Episoden, er kann Genre voneinander unterscheiden und einordnen und kann sich genau wie Abed, zumindest mental zwischen Fiktion und Realität bewegen. Der Zuschauer weiß allerdings, dass beide Welten existieren und kann diese klar voneinander trennen, wohingegen Abed nur glaubt es zu wissen und bei ihm beide verschmelzen.

Das ist ein wichtiger Punkt für die Immersion des Zuschauers, da Abed sich seine Fiktionalität in den Handlungen nur vorstellt und nicht wirklich von einer Welt außerhalb seiner Welt weiß, bleibt die Immersion erhalten. Abed ist für den Rezipienten ein „Sonderling“ im Ensemble, welcher eine Obsession für Popkultur hat. Die Metareferenzen sorgen für mehr Komik und der Zuschauer, weiß das Abed mit der Anschauung seiner Welt recht hat, aber da er es selbst nicht weiß sondern nur glaubt zu wissen, bleibt sein Charakter im Grunde fiktiv.

Da er nie einen echten Kontakt mit der realen Welt aufbaut und somit nie die vierte Wand durchbricht geht die Immersion nie gänzlich verloren. Er bleibt ein fiktiver Charakter, seine Metafikcionalität entsteht aber durch eine Kombination aus der Persönlichkeit Abeds, den Formaten und Stilmitteln der Episoden und dem Wissenstand des Zuschauers.

76 Community. Staffel 06 - Episode 13, Emotional Consequences of Broadcast Television. R.: Rob Schrab, USA, 2015, TC: 00:25:52-00:26:35.

5. Zusammenfassung

5.1 Reflektion der Ergebnisse

Abschließend lässt sich feststellen, dass sich Metafiktion und Immersion nicht von Grund auf ausschließen. Obwohl diese unterschiedliche Ziele haben, Metafiktion will die reale Welt ins Bewusstsein rufen, während eine Immersion diese vergessen lassen will. Ein Zusammenwirken dieser zwei Konzepte mag komplexer sein, aber wie am Beispiel "Community" gezeigt werden konnte ist es möglich beide innerhalb einer Geschichte koexistieren zu lassen.

Abed vertritt mit seiner Anwesenheit die Schöpfer der Serie und den Zuschauer, er ist das Bindeglied zwischen Fiktion und realer Welt und bildet somit die Metafiktion, bleibt als Charakter aber fiktiv. Der Zuschauer wird auf zwei Ebenen immersiert, auf der fiktiven Ebene, in der die Handlung spielt und auf der metafiktiven Ebene, die ihn für Hintergrundwissen mit mehr Komik belohnt und ihn parallel zwischen Fiktion und Realität aufweist, auf dieser Ebene bewegt sich Abed sehr viel.

"Community" kann den Rezipienten in metafiktive Geschichten immersieren, so ist es möglich beim Zuschauer auch Emotionen und Spannung zu erzeugen, wenn Abed versucht über Flashbacks die Gegenwart zu ändern oder sich die Zeit mit Schnittmontagen vertreibt. Diese Art der Geschichte bezieht den Zuschauer mit ein und erzeugt so eine neue Orientierung der Immersion, welche nicht weniger wirkvoll ist. Er taucht in die Geschichte herab und wird Teil der Fiktion ohne zu vergessen dass es eine Welt außerhalb der Fiktion gibt. "Community" ist eine fiktive Serie mit fiktiven Charakteren, deren Metafiktionalität ein Einbinden des Zuschauers erfordert, er wird Teil der Fiktion und lässt gleichzeitig die Fiktion ein Teil der Realität werden. Schöpfer, Rezipient und Fiktion treffen in "Community" aufeinander und bewirken ein metafiktives und immersives Erlebnis.

Es bleibt anzumerken, dass durch die fortschreitende Technik, es immer leichter werden könnte den Rezipienten in eine fiktive oder virtuelle Welt zu immersieren. Technik wird genau für dieses Ziel entwickelt und das Erschaffen von virtuellen Realitäten und deren Schnittstellen zu der realen Welt werden in den nächsten Jahren immer weiter erforscht und entwickelt werden. Metafiktion wird weiterhin einen satirischen Blick auf das Verhältnis zwischen fiktiver und realer Welt werfen. "Community" hat bewiesen, dass metafiktive Werke allerdings sehr viele originelle Möglichkeiten haben das zu tun und dabei sogar Geschichten erzählen können die das Potenzial haben den Zuschauer, trotz Metalepsen zu immersieren.

Literaturverzeichnis

Jörg Schweinitz, Film und Stereotyp: Eine Herausforderung für das Kino und die Filmtheorie. Zur Geschichte eines Mediendiskurses.

Verlag: Oldenbourg Akademieverlag (19. Juli 2006)

ISBN: 978-3-050-04282-4

Gordian Overschmidt, Ute B. Schröder, Fullspace-Projektion. Mit dem 360°lab zum Holodeck.

Verlag: X.media.press (2013)

ISBN: 978-3-642-24655-5

Ulrike Spierling, Nicolas Szilas, Interactive Storytelling. First Joint International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2008 Erfurt, Germany, November 26-29, 2008 Proceedings.

Verlag: Springer-Verlag Berlin Heidelberg (2008)

ISBN: 978-3-540-89424-7

Matei Chihai, Der Golem-Effekt : Orientierung und phantastische Immersion im Zeitalter des Kinos.

Verlag: transcript (März, 2011), Erste Auflage, machina, V. 1

ISBN: 978-3-837-61714-6

Patricia Waugh, Metafiction: The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction.

Verlag: Routledge (November 16, 1984), Erste Auflage, New Accents

ISBN: 978-0-415-03006-9

Linda Hutcheon, Narcissistic Narrative: The Paradoxical Status of self-conscious fiction.

Verlag: Wilfrid Laurier Univ. Press (1982)

ISBN: 978-1-554-58908-1

Karin Kukkonen, Sonja Klimek, *Metalepsis in Popular Culture*.

Verlag: Walter de Gruyter & Co (19. April 2011)

ISBN: 978-3-112-19175-0

Community. (Season 1).

R.: Anthony Russo, Joe Russo, Justin Lin, Seth Gordon, Adam Davidson, Tristram Shapeero, Gail Mancuso.

Drehbuch: Dan Harmon, Tim Hobert, Jon Pollack, Liz Cackowski, Andrew Guest, Hilary Winston, Lauren Pomerantz, Zach Paez, Chris McKenna, Jessie Miller, Karey Dornetto, Emily Cutler.

USA: 2009. DVD. Sony Pictures Home Entertainment, 2010. 535 Minuten.

Community. (Season 2).

R.: Anthony Russo, Joe Russo, Adam Davidson, Tristram Shapeero, Anthony Hemingway, Jay Chandrasekhar, Duke Johnson, Fred Goss, Stephen Sprung, Richard Ayoade.

Drehbuch: Dan Harmon, Dino Stamatopoulos, Andrew Guest, Hilary Winston, Adam Countee, Megan Ganz, Chris McKenna, Karey Dornetto, Emily Cutler, Sona Panos, Andy Bobrow.

USA: 2010. DVD. Sony Pictures Home Entertainment, 2011. 504 Minuten.

Community. (Season 3).

R.: Anthony Russo, Joe Russo, Adam Davidson, Tristram Shapeero, Jay Chandrasekhar, Rob Schrab, Steven Tsuchida, Dan Eckman, Kyle Newacheck, Jeff Melman.

Drehbuch: Dan Harmon, Adam Countee, Megan Ganz, Chris McKenna, Andy Bobrow, Steve Basilone, Annie Mebane, Matt Fusfeld, Alex Cuthbertson, Matt Warburton, Tim Saccardo, Matt Murray, Alex Cooley, Vera Santamaria, Chris Kula, Maggie Bandur, Garrett Donovan, Neil Goldman.

USA: 2011. DVD. Sony Pictures Home Entertainment, 2012. 468 Minuten.

Community. (Season 4).

R.: Tristram Shapeero, Jay Chandrasekhar, Victor Nelli, Jr., Beth McCarthy-Miller, Tricia Brock, Michael Patrick Jann.

Drehbuch: Jim Rash, Megan Ganz, Andy Bobrow, Steve Basilone, Annie Mebane, Maggie Bandur, Ben Wexler, Hunter Covington, Tim Sacardo, Jack Kukoda.

USA: 2012. DVD. Sony Pictures Home Entertainment, 2013. 218 Minuten.

Community. (Season 5).

R.: Joe Russo, Tristram Shapeero, Jay Chandrasekhar, Rob Schrab.

Drehbuch: Dan Harmon, Chris McKenna, Erik Sommers, Andy Bobrow, Tim Sacardo, Alex Rubens, Monica Padrick, Dan Guterma, Jordan Blum, Parker Deay, Donald Diego, Matt Roller, Carol Kolb, Ryan Ridley, Dino Stamatopoulos.

USA: 2013. DVD. Sony Pictures Home Entertainment, 2014. 278 Minuten.

Community. (Season 6).

R.: Jay Chandrasekhar, Rob Schrab, Nat Faxon, Jim Rash, Bobcat Goldthwait, Victor Nelli Jr., Adam Davidson.

Drehbuch: Dan Harmon, Chris McKenna, Alex Rubens, Monica Padrick, Matt Lawton, Dean Young, Matt Roller, Carol Kolb, Clay Lapari, Ryan Ridley, Dan Guterma, Mark Stegemann, Briggs Hatton.

USA: 2014.

Yahoo Screen!. <https://screen.yahoo.com/community/> (Abrufdatum: 19.06.2015), 2015. 380 Minuten.

Eigenständigkeitserklärung

Hiermit versichere ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und ohne Benutzung anderer als der angegebenen Hilfsmittel angefertigt habe. Alle Stellen, die wörtlich oder dem Inhalt nach aus fremden Arbeiten entnommen sind (einschließlich bildlicher Darstellungen oder dergleichen), sind als solche kenntlich gemacht.

Ort, Datum

Unterschrift